

# Project Canvas: InnovAcción UADY

## 1. Visión del Proyecto

Crear un ecosistema de innovación sostenible que conecte el talento multidisciplinario de la UADY con los desafíos reales de Yucatán, transformando el conocimiento académico en soluciones tangibles y fomentando una cultura de colaboración permanente entre la universidad y la industria local.

## 2. Objetivos Clave

- **Para Estudiantes:** Fomentar el compañerismo, el diálogo intelectual y la creación de redes profesionales a través de la resolución colaborativa de problemas.
- **Para la Universidad:** Servir como un evento emblemático de bienvenida para nuevos ingresos y de despedida para egresados, posicionando a la UADY como un motor de innovación regional.
- **Para la Industria:** Construir un puente directo para descubrir y nutrir talento especializado, y acceder a soluciones innovadoras para sus propios desafíos.
- **Para el Proyecto:** Establecer un modelo autosostenible que crezca generación tras generación, documentando su impacto a través de métricas claras.

## 3. Propuesta de Valor

- **Estudiantes:** Ganan experiencia práctica, construyen un portafolio, amplían su red de contactos y desarrollan habilidades blandas cruciales para su futuro profesional.
- **Industria Local:** Obtiene acceso preferencial a una bolsa de talento validado, recibe "consultoría gratuita" sobre sus desafíos y se beneficia de capacitación de alto nivel para su personal a bajo costo.
- **UADY:** Refuerza su misión de pertinencia social, aumenta la vinculación con el sector productivo y crea un programa de alto impacto que enriquece la vida estudiantil.

## 4. Estructura del Ecosistema

### A. Evento Principal: Festival "InnovAcción UADY" (Anual, 3 Días)

- **Día 1: Inspiración y Bienvenida:** Conferencias, presentación de desafíos con enfoque local y formación de equipos multidisciplinarios.
- **Día 2: Creación y Mentoría:** Jornada de trabajo intensivo en prototipos, con asesoría de mentores académicos y de la industria.
- **Día 3: Presentación y Celebración:** Expo de proyectos, evaluación por jurado y ceremonia de premiación y clausura.

### B. Programa de Continuidad: "Puente InnovAcción" (Permanente)

- **Talleres de Capacitación Co-creados:** Sesiones mensuales abiertas a estudiantes y personal de patrocinadores, impartidas en conjunto por académicos y líderes de la

industria.

- **"Checkpoints" Semestrales:** Eventos de seguimiento para nutrir los proyectos incubados en el festival.
- **"Feria de Talento Inversa":** Espacio donde los estudiantes presentan sus proyectos a empresarios que actúan como "cazatalentos".
- **Programa de Embajadores:** Estudiantes destacados que promueven el ecosistema en sus facultades.

## 5. Segmentos Clave

- **Participantes Primarios:** Estudiantes de nuevo ingreso y próximos a egresar de todas las licenciaturas de la UADY.
- **Socios Estratégicos:** Empresas yucatecas (micro, pequeñas, medianas y grandes), cámaras empresariales (CANACO, CANACINTRA), y gobierno estatal.
- **Comunidad Universitaria:** Académicos, investigadores, directivos y egresados.

## 6. Recursos Necesarios (Edición Inaugural - 150 Participantes)

- **Humanos:** Comité Organizador, **Comité de Vinculación y Alianzas Estratégicas**, voluntarios, mentores y jurados.
- **Infraestructura:** Auditorio, salones de trabajo, áreas comunes, equipo audiovisual e internet de alta capacidad.
- **Financieros (Estimado):** **\$300,000 - \$380,000 MXN.**
- **Tecnológicos:** Sitio web, plataforma de registro y canal de comunicación digital (Discord/Slack).

## 7. Desglose del Presupuesto Estimado (Edición Inaugural)

*Basado en 175 personas (150 participantes + 25 staff/mentores). Costos estimados en MXN.*

Categoría	Detalle	Estimado Conservador	Estimado Óptimo
<b>Alimentos y Bebidas</b>	Coffee breaks, 2 comidas, 2 cenas	\$150,000	\$180,000
<b>Producción y Materiales</b>	Kits de bienvenida, playeras, gafetes, impresión	\$70,000	\$90,000
<b>Premios y Reconocimientos</b>	Capital semilla para ganadores, trofeos	\$40,000	\$60,000
<b>Varios y Contingencia</b>	Ponentes, software, fondo de imprevistos (10%)	\$40,000	\$50,000
<b>TOTAL</b>		<b>\$300,000</b>	<b>\$380,000</b>

## 8. Planes de Patrocinio en Especie: "Socios Fundadores"

*Estrategia principal para financiar la edición inaugural, convirtiendo necesidades en oportunidades de patrocinio.*

Nivel de Socio	Valor de la Donación (Estimado MXN)	Ejemplos de Donación	Beneficios Clave
<b>Colaborador</b>	Hasta \$15,000	El café de un día, las plumas de los kits.	• Logo en sitio web. • Agradecimiento en redes sociales.
<b>Aliado</b>	\$15,001 - \$40,000	Todas las playeras, una de las cenas.	• Beneficios de Colaborador. • <b>2 pases</b> para los talleres del programa "Puente InnovAcción". • Logo en banners impresos.
<b>Socio Estratégico</b>	\$40,001 - \$80,000	Todas las comidas de un día, internet de alta velocidad.	• Beneficios de Aliado. • <b>5 pases</b> para los talleres. • Logo destacado en escenario y playeras. • Mención verbal en ceremonias.
<b>Socio Fundador</b>	\$80,001+	Todas las comidas del evento, el capital semilla.	• Beneficios de Socio Estratégico. • <b>10 pases</b> para los talleres. • <b>Puesto en el jurado</b> o discurso de bienvenida. • Nombrar un premio ("El Premio [Tu Marca]").

## 9. Métricas de Éxito

- **Cuantitativas:** # de participantes, # de proyectos, # de empresas patrocinadoras, % de presupuesto cubierto en especie, asistencia a talleres.
- **Cualitativas:** Encuestas de satisfacción (pre y post-evento), testimonios en video, calidad de los proyectos, # de ofertas de prácticas/empleo generadas.

## 10. InnovAcción como Laboratorio Académico

- **Propósito:** Formalizar el evento y su ecosistema como una fuente de datos primarios para la investigación académica dentro de la UADY, generando conocimiento sobre el propio proceso de innovación y colaboración.
- **Acceso a Datos:** Ofrecer a los cuerpos académicos y investigadores de la universidad acceso a los datos (siempre anonimizados y con el consentimiento de los participantes) recopilados a través de las métricas del proyecto.
- **Líneas de Investigación Potenciales:**
  - **Ciencias de la Educación:** Estudiar el impacto del aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de competencias.
  - **Psicología Social y Organizacional:** Analizar la dinámica de formación y

- rendimiento de equipos multidisciplinares.
- **Ciencias de la Computación:** Investigar patrones de colaboración en plataformas digitales.
- **Administración y Estudios de Innovación:** Evaluar la efectividad de las metodologías de innovación enseñadas.
- **Beneficios:**
  - **Para Investigadores:** Provee un entorno controlado y longitudinal para realizar estudios.
  - **Para el Proyecto:** Genera publicaciones académicas que validan y dan prestigio al modelo, y permite retroalimentar el diseño del evento con base en evidencia científica.